1 ご使用になる前に

はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの終わりかた

6 データのセーブ（保存）

7 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

8 「ORIGINAL 1985」

9 エリア画面の見かた

10 しかけとアイテム

11 「CHALLENGE」

12 「VS テレサ」

困ったときは

13 お問い合わせ先

1 ご使用になる前に

ごあいさつ

このたびは『スーパーマリオブラザーズデラックス』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

⚠ 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの ⚠ を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

警　告
任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この電子説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

●むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
●セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

©1985-1999 Nintendo
ファミコン・ファミリーコンピュータ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

CTR-N-QA5J-JPN-00

2 ゲーム紹介

『スーパーマリオブラザーズデラックス』は、「マリオ（ルイージ）」を操作して、「クッパ」にさらわれた「ピーチ姫」を助ける『スーパーマリオブラザーズ』に、いくつかのモードや機能を追加したアクションゲームです。

3 操作方法

エリアでの操作方法

移動	✚
ダッシュ	Ⓑ（移動中）
ジャンプ	Ⓐ
高くジャンプ	Ⓐ長押し
より高くジャンプ	Ⓐ長押し（ダッシュ中）
しゃがむ	✚（スーパーマリオ/ファイアマリオのとき）
土管に入る	✚/✚
ファイアボールを投げる	Ⓑ（ファイアマリオのとき）
泳ぐ	Ⓐ（水中）
マメの木の上り下り	✚
ポーズメニューの表示	START

画面の表示範囲を動かす操作

画面の表示範囲を上に動かす	✚
画面の表示範囲を下に動かす	✚
画面の表示範囲を左右に動かす	SELECT

マップ画面での操作方法

マリオとルイージの切り替え	SELECT
エリアに入る	Ⓐ/ START

その他の操作方法

項目の選択	✚
決定	Ⓐ
キャンセル	Ⓑ

✚と◎、 SELECT とⓎは同じ操作ができます。

4 ゲームの始めかた

タイトル画面でⒶ/START を押すと、モード選択画面が表示されます。✣でプレイするモードを選んで、Ⓐで決定します。

※デモ画面でⒶ/START を押すと、タイトル画面が表示されます。
※「VS GAME」は選べません。
※「ORIGINAL 1985」を進めると、モードが増えます。

ORIGINAL 1985

ピーチ姫を助けるために、マリオ（ルイージ）が冒険します（→8）。

ファイルを選ぶ

3つあるファイルから、Ⓐを押してファイルを選びます。

データのコピーと消去

START を押して「COPY」を選ぶと、データをほかのファイルにコピーできます。「CLEAR」を選ぶとデータを消去します。

※データを消すときは、データの内容を十分にご確認ください。消されたデータは元に戻せません。

CHALLENGE

「ORIGINAL 1985」をベースにした、よりやり込めるモードです（→11）。

VS テレサ

特定の条件を満たすとモード選択画面にテレサ（ ）が現れ、「VS テレサ」を遊べるようになります（→12）。

その他の機能

RECORDS	「ORIGINAL 1985」や「CHALLENGE」のスコアを確認できます。
ALBUM	特定の条件を満たすとイラストが増え、閲覧できます。
TOY BOX	カレンダーを設定したり、おみくじを引いたりできます。

※カレンダーの日付は自分で設定する必要があります。
※カレンダーの表示中に SELECT を押すと、記念日を切り替えられます。
※カレンダーの曜日は、正しくない場合もあります。
※「こうかん」と「プリント」は選べません。

5 ゲームの終わりかた

プレイ中に HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

6 データのセーブ（保存）

データをセーブする

「ORIGINAL 1985」のポーズメニューやゲームオーバー画面で「SAVE」を選ぶと、ゲームの進行状況をセーブします。

※データを上書きするときは、データの内容を十分にご確認ください。上書きされたデータは元に戻せません。

7 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。
ゲーム中にHOMEを押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。
※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくはⓍ長押し)すると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。
「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。

有効時

無効時

※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。
まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

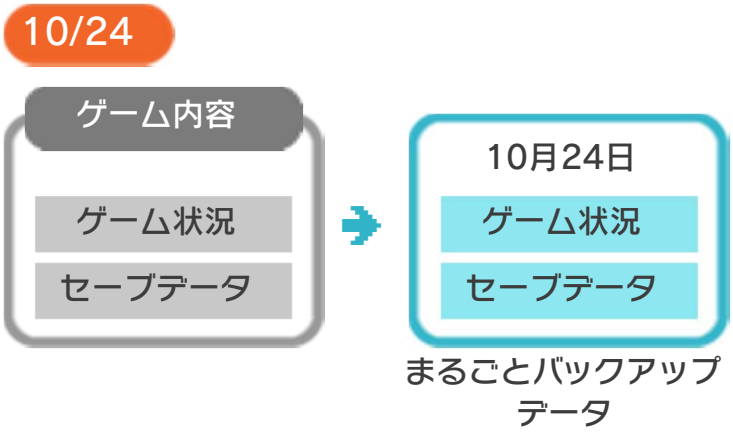
⚠

まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

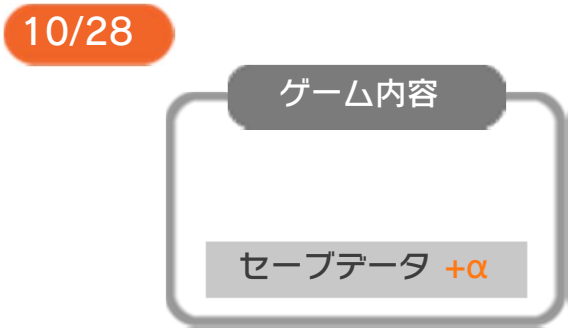
バックアップしたデータをよみこむと、ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。

（例）

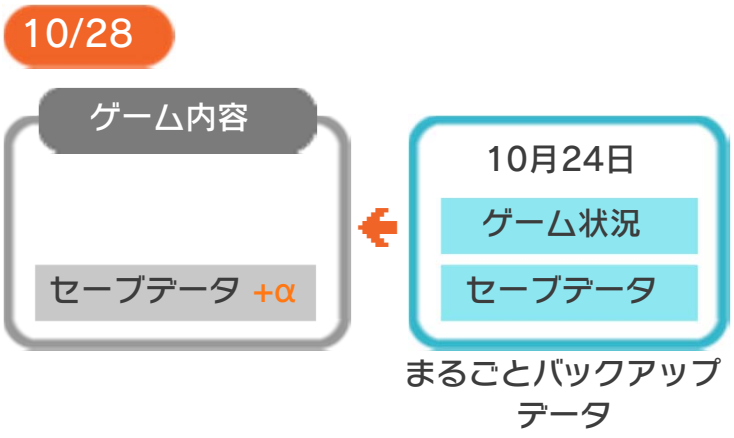
❶ 10月24日に、まるごと バックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータを　バックアップ（➔）　します。



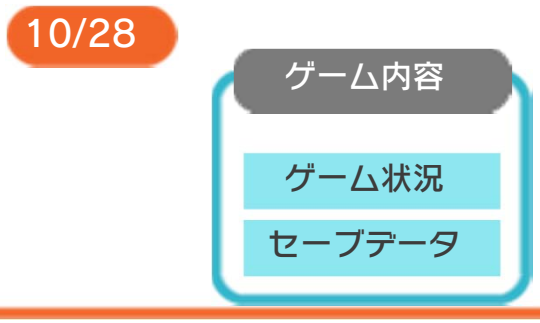
❷ 10月28日に、ゲームを進めた内容（+α）をゲーム内のセーブデータに保存します。



❸ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを よみこむ（←）



❹ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容（ +α）が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。



まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。
VCメニュー表示中にⓇ＋ START ＋Ⓧを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時

ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

●ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは１つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、ご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時

ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気で遊ぶことができます。

ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、START または SELECT を押しながらゲームを起動します。
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

8 「ORIGINAL 1985」

マップ画面の見かた

マップはいくつかのワールドで構成されています。各ワールドは4つのエリアに分かれ、お城がある4番目のエリアをクリアすると、次のワールドに進みます。

❶ 現在のワールドとエリア

❷ プレイヤーの残り数

❸ クリアリスト

クリアしたエリアは白く表示され、現在いるエリアは点滅します。

エリアのクリア

マリオを操作して敵（→9）を倒しながら進み、残り時間（→9）が0になる前に、エリアのゴールをめざします。

ゴール

エリアの終わりに立っているポールにつかまるとクリアです。高い所につかまるほど、スコアが高くなります。

敵を倒す

上から踏んだり、ファイアボールを当てたり、蹴ったこうらを当てたりすると倒せます。敵がのっているブロック（→9）を下からたたくことでも倒せます。

ミスとゲームオーバー

次の場合にミスとなり、プレイヤーの残り数が1減ります。残り数が0になるとゲームオーバーです。

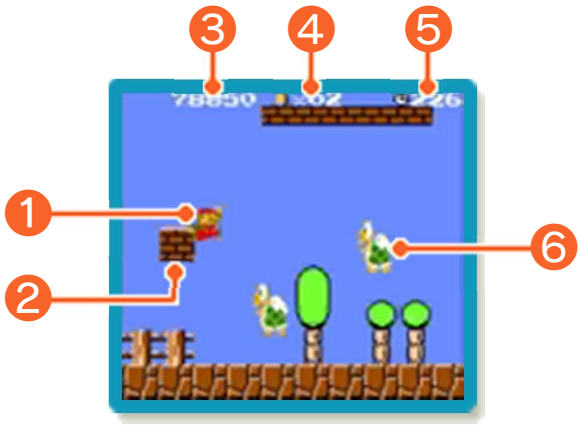
・敵や敵の武器、炎や自分の蹴ったこうらに当たったとき。
　※スーパーマリオやファイアマリオのときは、マリオに戻るだけでミスになりません。
　※マリオに戻ってしばらくの間は半透明になり、敵や炎に当たってもミスになりません。
・地上や水中の穴に落ちたとき。
・残り時間がなくなったとき。

ミスをすると

エリアの最初から再スタートします。ただし、エリアの半分ほどを進んでいると、中間地点から再スタートできます。

※各ワールドのお城がある4番目のエリアとワールド8は、どこでミスをしてもエリアの最初から再スタートとなります。

9 エリア画面の見かた



※画面は「ORIGINAL 1985」のものです。「CHALLENGE」や「VS テレサ」では一部の表示が異なります。

❶ マリオ

❷ ブロック

❸ スコア

敵を倒したり、コイン（→10）を取ったりすると増えます。

❹ 集めたコインの数

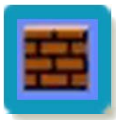
❺ 残り時間

ゴールに着いたときの残り時間に応じて、スコアが増えます。

❻ 敵

10 しかけとアイテム

レンガブロック



たたいたり、壊したりできます。コインやアイテムが出現するレンガブロックもあります。

ハテナブロック

下からたたくと、コインやアイテムが出現します。

コイン

100枚集めると、プレイヤーの残り数が1増えます。

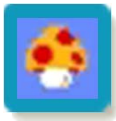
ジャンプ台

上に乗るとジャンプし続けます。タイミングよくⒶを押すと、高くジャンプできます。

1UPキノコ

プレイヤーの残り数が1増えます。

スーパーキノコ



スーパーマリオになります。

ファイアフラワー

ファイアマリオになります。
※マリオのときに取ると、スーパーマリオになります。

スタースター

一定時間、無敵になります。

11 「CHALLENGE」

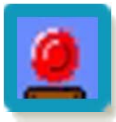
「ORIGINAL 1985」でクリアしたエリアをプレイできます。赤コインやヨッシーのたまごを取って、各エリアに設定されているチャレンジスコアをめざします。

※「CHALLENGE」では1回のミスでゲームオーバーになります。

赤コインとヨッシーのたまご

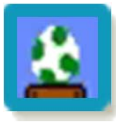
「CHALLENGE」には次の2つのアイテムが現れます。取るとスコアが増えます。

赤コイン



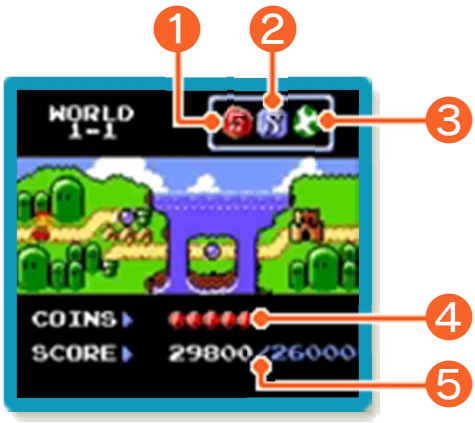
各エリアに5枚あります。ブロックの中に隠されているものもあります。

ヨッシーのたまご



各エリアに1つ隠されています。

マップ（クリア）画面の見かた



❶ 赤コインメダル

1つのエリアで赤コインを5枚取るともらえます。

❷ ハイスコアメダル

スコアがチャレンジスコアより高くなるともらえます。

❸ たまごメダル

ヨッシーのたまごを取るともらえます。

❹ エリアで取った赤コイン

❺ スコア／チャレンジスコア

12 「VS テレサ」

8つのエリアでテレサと競走します。テレサより先にゴールすると、プレイヤーの勝利です。

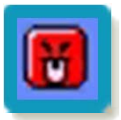
※「VS テレサ」では1回のミスでゲームオーバーになります。

テレサのスピード
テレサはプレイヤーのベストタイムと同じスピードで移動します。

競走用のしかけ

「VS テレサ」では次のようなしかけが現れます。

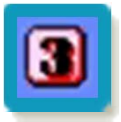
顔ブロック



たたくと色が変わり、両面ブロックが変化します。

カウントブロック

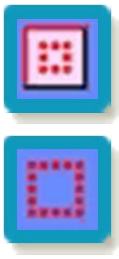
たたくか、3→2→1とカウントが進むと色が変わり、両面ブロックやスパイクブロックが変化します。



両面ブロック（赤）

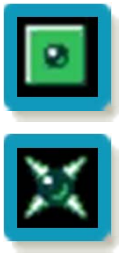
顔ブロックやカウントブロックが赤いときに、ブロックとして実体化します。

両面ブロック（ピンク）



顔ブロックやカウントブロックがピンクのときに、ブロックとして実体化します。

スパイクブロック



カウントブロックをたたくか、カウントが進むと変化します。スパイクに触れるとミスになります。

トランポリン

上に乗るとジャンプし続けます。タイミングよくⒶを押すと、高くジャンプできます。

13 お問い合わせ先

『スーパーマリオブラザーズ
デラックス』
に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。